

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Syaiful (2016:19) prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok. Prestasi tidak akan pernah dihasilkan selama seseorang tidak melakukan suatu kegiatan. Banyak kegiatan yang bisa dijadikan sebagai sarana untuk mendapatkan prestasi. Semuanya tergantung dari profesi dan kesenangan masing-masing individu, kegiatan mana yang akan digeluti untuk mendapatkan prestasi tersebut.

Menurut Syaiful (2016:21) belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari. Hasil dari aktivitas belajar terjadilah perubahan dalam diri individu. Dengan demikian, belajar dikatakan berhasil bila telah terjadi perubahan dalam diri individu. Sebaliknya, bila tidak terjadi perubahan dalam diri individu, maka belajar dikatakan tidak berhasil.

Dalam dunia pendidikan, belajar dapat dimaknai sebagai suatu proses yang menunjukkan adanya perubahan yang sifatnya positif sehingga pada tahap akhir akan didapat keterampilan, kecakapan, dan pengetahuan baru yang didapat dari akumulasi pengalaman dan pembelajaran. Hasil dari proses belajar tersebut diindikasikan dengan prestasi dan hasil belajar.

Setelah menelusuri uraian diatas, maka dapat difahami mengenai makna “prestasi” dan “belajar”. Prestasi pada dasarnya adalah hasil yang diperoleh dari suatu aktivitas. Sedangkan belajar pada dasarnya adalah suatu proses yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu, yakni perubahan tingkah laku. dengan demikian, prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Surakarta

berusaha mendapatkan prestasi belajar yang maksimal. Setiap mahasiswa berharap mendapatkan prestasi yang maksimal pada masing-masing mata kuliah, begitu juga dengan dosen dalam proses belajar mengajar dosen menginginkan mahasiswanya dapat memahami materi apa yang telah disampaikan didalam kelas, sehingga mahasiswa mendapatkan prestasi yang bagus. Untuk mencapai prestasi belajar yang maksimal mahasiswa harus menerapkan belajar yang efektif.

Mata kuliah dalam kurikulum Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) membahas tentang bagaimana mendidik anak yang baik dan benar. Setelah proses perkuliahan berlangsung banyak mahasiswa yang mendapatkan prestasi yang rendah dan banyak pula mahasiswa yang merevisi kembali mata kuliah, hal ini dapat di lihat pada nilai-nilai perkuliahan mahasiswa yang ada Kartu Hasil Studi (KHS) masing-masing mahasiswa. Hal tersebut menjadi sebuah indikator bahwa para mahasiswa mengalami kesulitan dalam belajar.

Kondisi yang sangat berkembang ini, mahasiswa kurang memiliki kemauan untuk belajar dan kemauan untuk meraih prestasi belajar. Mahasiswa umumnya hanya akan belajar saat menghadapi ujian saja hal ini dikarenakan kurangnya mahasiswa memahami apa yang diajarkan dosen saat proses belajar mengajar di kelas. Kurangnya waktu belajar selain di dalam kelas, hal tersebut dapat mengakibatkan rendahnya prestasi belajar. Tolak ukur yang dilakukan dosen tentang prestasi belajar mahasiswa tidak diukur dari bagaimana materi yang disampaikan didalam kelas maupun cara pemahaman mahasiswa, tetapi tolak ukur dapat dilihat dari nilai indeks prestasi mahasiswa yang dapat dilihat melalui kartu hasil studi. Fenomena yang menarik dewasa ini adalah pengaruh teknologi informasi dan komunikasi dalam proses belajar.

Banyak manfaat positif yang diperoleh dari penggunaan *gadget*, salah satu manfaat tersebut, dikemukakan oleh psikolog Hadiwidjodjo, Psi (2014) yaitu Mempermudah Komunikasi. *Gadget* merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah

berkomunikasi, tetapi seseorang akan lebih mudah dalam mencari segala informasi dan berita yang dibutuhkan olehnya, terutama dalam hal belajar. Tetapi *gadget* juga dapat berpengaruh buruk bagi penggunanya dan bahkan hal ini sering sekali menimpa anak-anak. Mulai dari kecanduan internet, *game*, dan juga konten-konten yang berisi pornografi.

Teknologi diciptakan untuk mempermudah setiap kegiatan manusia. Perkembangan teknologi ini ditandai dengan munculnya berbagai benda canggih seperti halnya *gadget*, tablet, dan lain-lain. Masyarakat harus bisa mengikuti arus perubahan karena tuntutan hidup. Sebagai contoh, saat ini hampir semua orang mempunyai *gadget*. Media komunikasi tersebut banyak digunakan oleh masyarakat dari berbagai kalangan karena dengan menggunakan *gadget*, orang dapat dengan mudah berkomunikasi tanpa batas wilayah, memperoleh pengetahuan dan informasi yang berada di sekitar kita, dan sebagainya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti kepada mahasiswa PG-PAUD angkatan 2015/2016 yaitu mahasiswa PG-PAUD angkatan 2015/2016 semua sudah mempunyai *handphone/gaget* yang berjenis android karena *gadget* memiliki banyak fitur yang memfasilitasi para penggunanya untuk terhubung dengan internet dengan lebih mudah kapan saja dan di mana saja. Hal ini dapat dibuktikan pada angket yang diisi oleh masing-masing mahasiswa. Angket tersebut dapat dilihat pada lampiran. Dan ada dari mereka yang menggunakan *gadget* untuk menambah nilai mata kuliah, juga ada yang justru membuat mahasiswa malas dan sering membuang waktu di depan *gadget*. Ada beberapa mahasiswa yang lebih memilih memainkan *gadget* dibandingkan mengikuti proses belajar. Mahasiswa tidak fokus dan tidak konsentrasi dalam proses belajar. Terkadang mahasiswa lebih memilih memainkan *gadget* yang mereka miliki ketika dosen sedang menjelaskan materi kuliah. Karena asyik dengan *gadget* mahasiswa lupa akan kewajibannya sebagai seorang mahasiswa yaitu belajar. Kegemaran memainkan *gadget* dapat menyita waktu mahasiswa untuk belajar dan mengerjakan tugas. Hal tersebut dapat dibuktikan pada foto yang

terlampir pada lampiran 19. Maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti mahasiswa PG-PAUD angkatan 2015/2016 ini dengan judul pengaruh *gadget* terhadap prestasi belajar mahasiswa angkatan 2015/2016.

Berdasarkan pemaparan tersebut maka diperlukan penelitian lebih lanjut mengenai Pengaruh *Gadget* Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Angkatan 2015/2016 Program Studi PG-PAUD UMS.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Minat belajar mahasiswa PG-PAUD yang masih rendah
2. Keaktifan mahasiswa dalam belajar masih kurang, dilihat dari beberapa orang yang mengemukakan pendapatnya saat berdiskusi.
3. Penggunaan *gadget* mahasiswa terlalu sering dilakukan di dalam kelas sehingga mengganggu aktifitas belajar.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas dapat dirumuskan sebagai berikut, “Adakah Pengaruh *Gadget* Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Angkatan 2015/2016 Program Studi PG-PAUD UMS”.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui antara Pengaruh *Gadget* Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Angkatan 2015/2016 Program Studi PG-PAUD UMS.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaat yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan penulis dan memberi informasi kepada para pembaca tentang pengaruh *gadget* pada mahasiswa angkatan 2015/2016 PG-PAUD UMS.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Mahasiswa

- 1) Mendorong penggunaan *gadget* kearah yang lebih positif.
- 2) Mengetahui cara menyikapi perkembangan *gadget* dengan lebih baik dan bijak.
- 3) Meningkatkan penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar untuk meningkatkan prestasi belajar mahasiswa.

b. Bagi Peneliti

- 1) Mengembangkan wawasan dan profesionalisme dibidang pendidikan.
- 2) Memberikan manfaat, pengalaman dan pengetahuan yang lebih baik khususnya dalam bidang ilmu pengetahuan teknologi.

c. Bagi Lembaga

- 1) Penelitian ini bermanfaat sebagai bahan evaluasi dalam dunia pendidikan.
- 2) Sebagai bahan pertimbangan dalam membuat kebijakan dan program kerja berkaitan dengan teknologi informasi.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan, memberikan sumbangan pemikiran dan perbaikan dalam penulisan karya ilmiah di masa yang akan datang dan sebagai referensi bagi pihak-pihak yang membutuhkan.